ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Humanité

Penchant : Ambivalence

Malédiction : Idolâtrie

Force : ne perd jamais conscience

Handicap : ne sait pas esquiver

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 14

OS : 15 +1

NERFS: 9

CRÂNE : 14

TRIPES : 15 +1

GUEULE : 10

Points de vie

Max : 7

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Les ennemis ont -1 en sauvegarde contre mes rituels

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure : brassière (droit à un jet de sauvegarde +5 contre l'oubli à chaque perte de souvenir)

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1 Rituel : repousser les morts-vivants
2 Rituel : asservir les morts-vivants
3 Rituel : Déni Gnostique : Se baigner dans un étang d'eau glacée, manger du verre pilé et se fouetter avec des branches chaudes = immunité à la faim, au froid,aux dangers de la forêt et aux horlas pendant 1d3 jours (mais avant : jet de sauvegarde contre le froid (risque perte 1 PV), jet de sauvegarde contre la douleur (risque de perte d'1 PV)
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Un baromètre à émotions
2 Armure : Brassière en fil de fer garnie de camés protecteurs : peut demander un jet de sauvegarde à chaque perte de souvenir, avec un bonus de 5
3 Un polaroïd représentant un jeune enfant dans la forêt près d'une auberge.
4 Servante : La glaiseuse, une sculptrice qui fait des statues d'humus auxquelles elle ajoute des yeux de verre : permet d'observer les alentours.
5
6
7
8
9
10